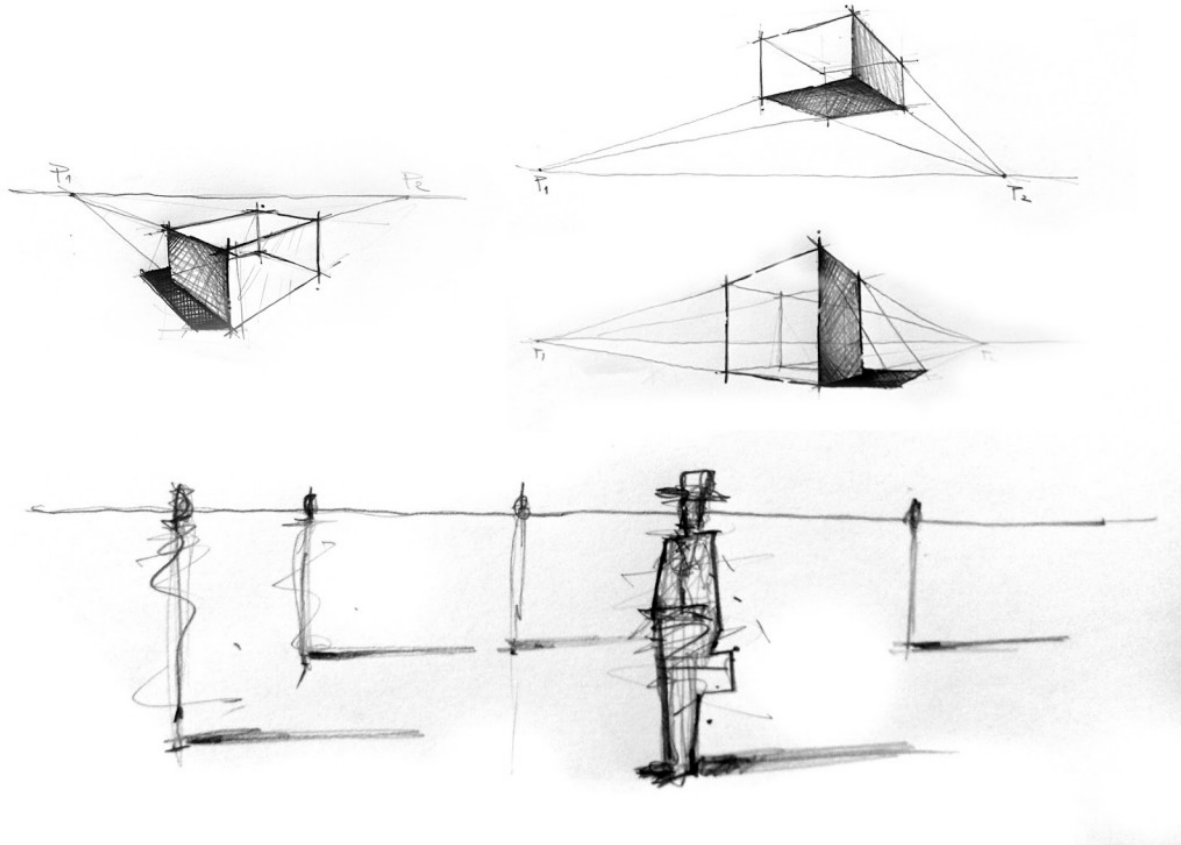


Principii de bază ale perspectivei cu 2 puncte de fugă, plecând de la cub, ca formă geometrică primară.

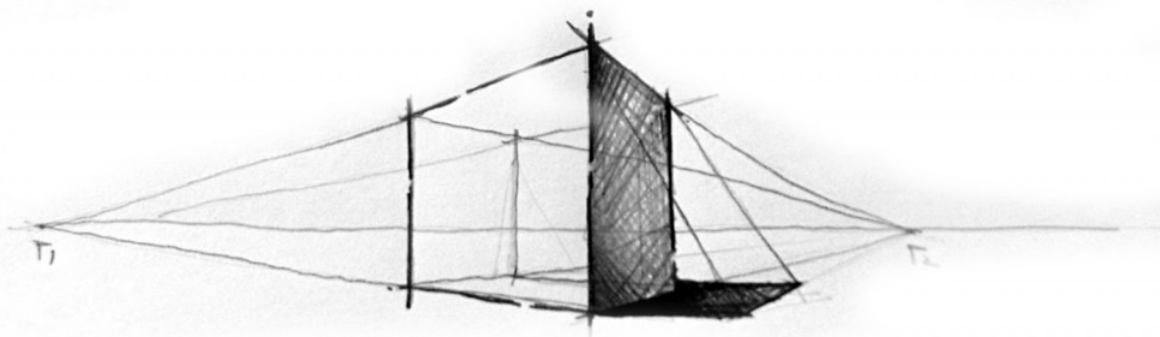
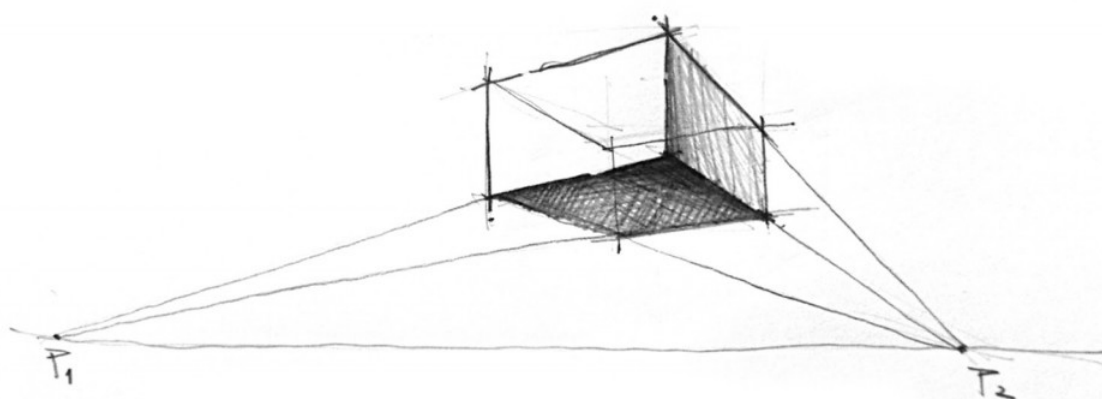
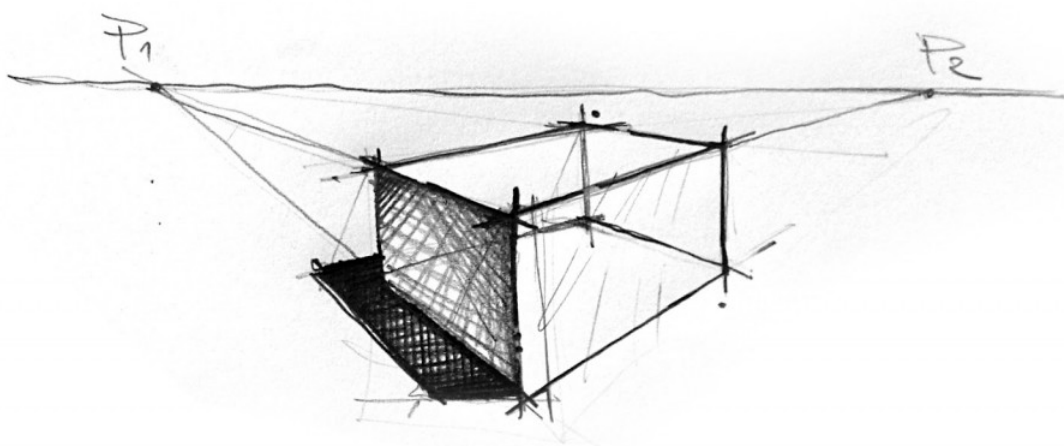


Ca o generalizare imensă, tot ce vedem în jurul nostru poate fi încadrat în cub ca formă geometrică primară. Deci monitorul din fața ta este un cub, tastatura pe care apeși este un palepiped, o casă este un cub sau paralelipiped (corpul casei) pe care se așează o piramidă (acoperișul).

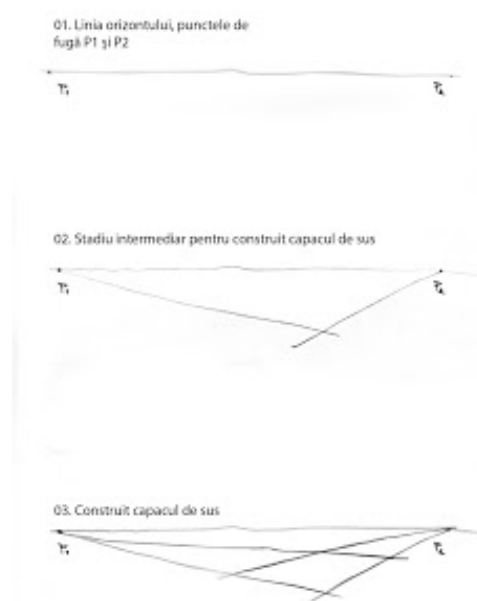
Ca un caz general, oamenii stau cu privirea pe o linie imaginară. Această linie imaginară se numește linia orizontului (sau linie de proiecție) și este cheia înțelegerii perspectivei – oamenii ce par *mai mari* sunt mai aproape (în primplan) de oamenii *mai mici*, aflați în plan secundar de privitor.

Pe scurt, există 3 posibilități.

01. Privești cubul de sus
02. Privești cubul de jos
03. Privești cubul la mijloc (nivelul privirii = aprox 1,80 metri)



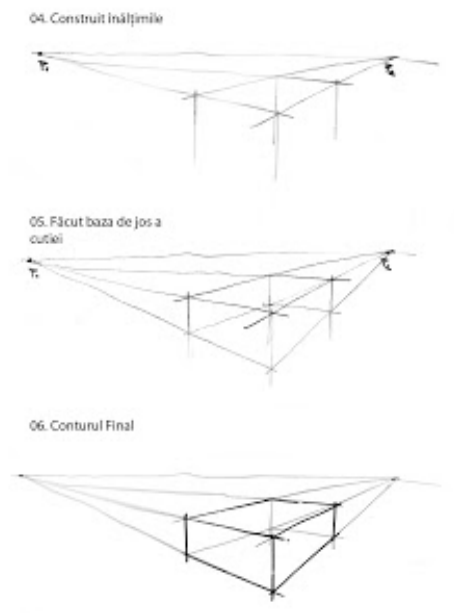
Cum începem construcția celor 3 variante:



01. Trasăm linia orizontului, care este o dreaptă orizontală și notăm pe aceasta 2 puncte de fugă P1 și P2. Acestea vor fi cât mai depărtate unul de celălalt pentru a permite construirea unei perspective mari.

02. Alegem punctul de unde vrem să pornim și tragem drepte ce trec prin punctele de fugă. De notat că trebuie să ne începem perspectiva asimetric, dacă observi una din drepte este mai lungă decât cealaltă.

03. Trasăm celelalte două drepte (cele din spate) care realizează perimetrul din spațiu al cubului.



Temă: Realizați o casă țărănească, cu acoperiș în 2 ape, folosind cele 3 variante ale perspectivei: văzută de sus, de la nivelul privirii și de la nivelul fundației. Cele trei desene se vor rezolva unul sub celălalt.

Materiale: Hârtie format A3, creioane...